

Equipamento

COMO ESCOLHER UM COMPUTADOR PORTÁTIL

A pouco e pouco, os computadores portáteis aumentam de procura entre nós. O seu interesse está a ser reconhecido pelos jornalistas, técnicos e homens de negócios. Mas a verdade é que nem sempre quem compra sabe se está a comprar o que lhe convém.

Há três tipos fundamentais de computadores portáteis: «laptops», transportáveis e deslocáveis. O termo «laptop» significa «sobre os joelhos» e refere os pequenos computadores que podem ser usados desse modo sem dificuldade e em qualquer parte, inclusive num automóvel, num comboio ou num avião. Portanto, um «laptop» deve ser muito leve, compacto e autónomo — isto é: deve ser alimentado por pilhas ou acumuladores. As pilhas têm a vantagem da leveza e a desvantagem do custo. Os acumuladores são mais pesados e exigem um carregador relativamente pesado, mas que pode ser transportado separadamente. O peso varia entre cerca de 1 e 6 kg e a autonomia vai de cerca de uma a dez horas. Em regra, os mais pequenos e simples são os que têm maior autonomia. Quanto ao tamanho, situa-se entre o de uma agenda de escritório e o de uma pasta-arquivo.

Os mais pequenos são o Z88 e os Tandy 102 e 200. Não são compatíveis MS-DOS mas podem transferir dados para os PC, ainda que de uma maneira limitada. Portanto (excepto o Z88, que dispõe de um programa integrado residente), não são muito adequados aos técnicos ou aos homens de negócios, mas para os jornalistas e escritores são bem-vindos. Ou antes, seriam, se dispusessem dos periféricos essenciais e se estes pudessem ser convenientemente usados.

O problema das comunicações

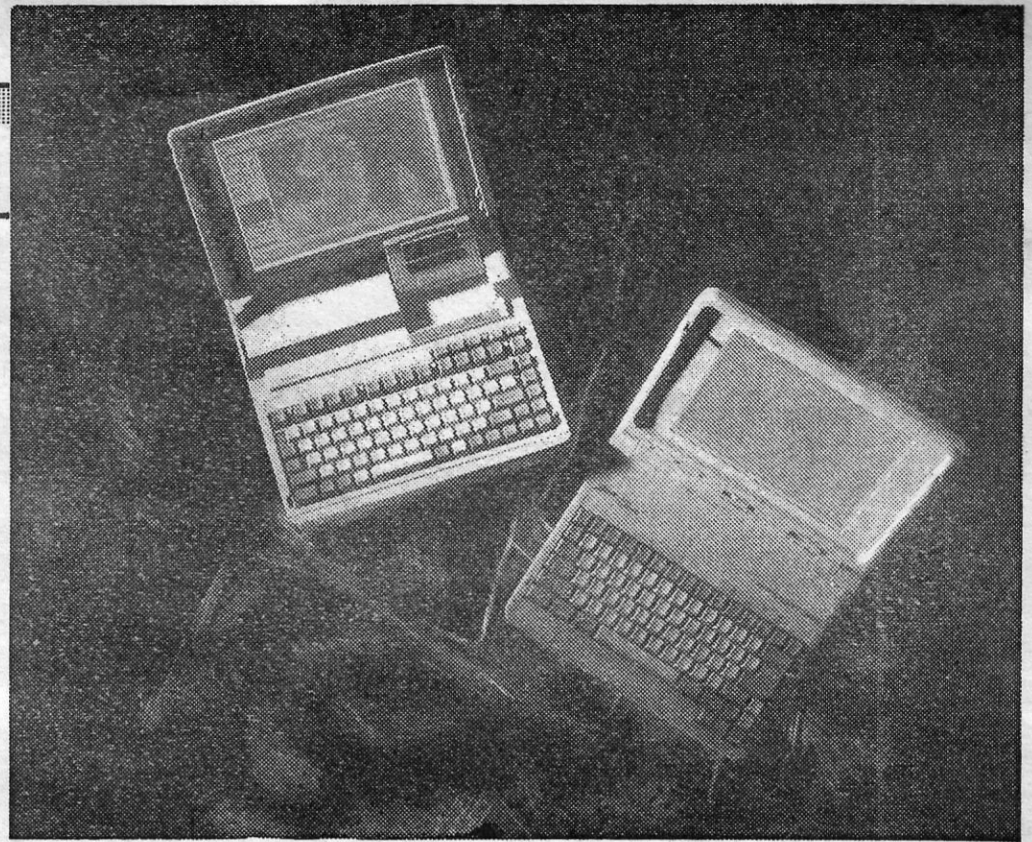
O problema está no registo dos textos. Por norma, os «laptops» desse tipo não possuem unidade de disquetes e muito menos disco rígido — quando são desligados a corrente das pilhas não é completamente cortada: uma pequena parte continua a alimentar a memória, até o texto nela inserido — necessariamente não muito extenso — ser transferido para a impressora ou para outro computador que disponha dos meios clássicos de registo. O pior é que nem uma coisa nem outra são fáceis: há que dispor das interfaces, dos cabos e do «software» que estabeleçam a ligação — se esta for possível. A alternativa é o uso do «modem», ou seja, do modulador-desmodulador que torna os sinais do computador em sons (e vice-versa) e assim permite a comunicação através das linhas telefónicas ou de um cabo equivalente. Mas para isso é necessário que no local da recepção haja outro «modem» e os indispensáveis meios de registo. E para que o

«modem» do computador possa ser ligado a uma linha telefónica é necessário que esta disponha da ficha adequada, o que não é coisa que se encontre em toda a parte... É por isso que existem os «modem» acústicos, que se colocam directamente sobre o bocal e o auscultador, mas que, na nossa rede, como se pode esperar, nem sempre dão bons resultados.

De qualquer modo, o preço de um «modem» pode ser igual ou superior ao do computador e o custo total pode tornar-se superior ao de um «laptop» compatível PC, como, por exemplo, o Toshiba T1000, que está longe de ser dos mais poderosos e mais rápidos, mas dispõe de 512 Kb de RAM e de uma unidade de disquetes de 720 Kb, pesando apenas 2,9 kg. O Epson PX16 é mais rápido, tem praticamente o mesmo peso e um preço um pouco mais acessível, mas dispõe somente de 256 Kb de RAM. De qualquer modo, a possibilidade de registo em disquetes de 3,5 polegadas e 720 Kb é muito interessante: é fácil enviá-las pelo correio e a sua capacidade corresponde a mais de 300 páginas A4! O novo NEC UltraLife, que muito recentemente descrevemos, pesa apenas 2 kg, mas é muito mais dispendioso, e não dispõe da possibilidade de registo directo em disquete. E o Wang LapTop, o único com impressora incorporada, tem a vantagem de possuir incorporados um poderoso processador de texto, um disco rígido de 10 Mb e uma impressora, podendo, portanto, produzir de imediato textos para serem apresentados ou enviados pelo correio — mas pesa perto de 7 kg e custa bom dinheiro...

Transportáveis ou deslocáveis?

Os Amstrad PPC são, pelo contrário, dos mais baratos — o PPC640 pode-se até considerar incrivelmente barato, pois dispõe de um excelente «modem», que só por si vale o custo. Mas pelas suas dimensões e pela sua fraca autonomia, assim como pelo peso, de mais de 6 kg, não pode ser considerado um «laptop», mas sim um transportável — um computador que se pode levar de um sítio para outro, como uma mala ou saco de viagem, mas que não é prático usar num comboio ou num avião, ou manter sobre os joelhos. Nessa categoria há muito por onde escolher — compatíveis PC-XT, AT286 e 386, com painéis de cristais líquidos, com e sem «supertwist», com ou sem iluminação própria, ou de plasma, ou de gás frio, clássicos ou de «branco-papel» com imagem CGA, EGA ou mesmo VGA. As dimensões vão até à de um saco de viagem, o peso até 9 kg e os preços podem ser bem altos! Na maior parte dos casos não dispõem de auto-



No campo dos compatíveis portáteis a escolha é ampla...

nia. São o ideal para o homem de negócios ou para o técnico que pode ter de trabalhar em vários lugares, mas que não dispõe de computadores em cada um deles.

Finalmente, os «deslocáveis» são os que têm as dimensões e o peso de uma mala de viagem — 10 a 15 kg —, e que por isso têm de ser transportados na mala de um carro: nos países de língua inglesa definem-nos como «luggable», neologismo que deriva de «luggage», ou seja, de «bagagem». Não são autónomos e por norma são mais baratos do que os transportáveis, por não exigirem o mesmo grau de miniaturização nem a mesma economia no consumo de corrente.

Experimentar

antes de comprar

Determinada que seja a categoria pretendida, se se optar pela posse de autonomia será bom fazer uma experiência quanto ao valor real desta — os construtores tendem a indicar valores que correspondem a condições extremamente favoráveis — um número cada vez maior usa sistemas de economia de energia que na realidade só funcionam quando o computador quase não funciona...

Outro cuidado a tomar será com o sistema de imagem — convém verificar se ele está adequado aos programas mais usados. Os que usam cores não se dão necessariamente bem com os

painéis de cristais líquidos e mesmo quando configurados para monocromático podem surgir problemas. O facto de o painel não ter luz de fundo («backlight») pode não ter muita importância — depende das condições de iluminação natural — mas em regra significa um custo menor e uma autonomia maior.

A posse de um disco rígido, embora implique um importante aumento de preço, tem muitas vantagens, principalmente para os «laptops» — dispensa a necessidade de trocar constantemente de disquete, quando em viagem. Para esses computadores e para os outros portáteis tem ainda a vantagem de permitir transportar todos os dados (ou programas) necessários ao trabalho, de registar as operações feitas e de as poder transmitir facilmente, por cabo, para outro computador ou para uma rede, no regresso de uma viagem.

Compreende-se, portanto, que os computadores portáteis estejam a ser cada vez mais procurados, mas note-se que nem sempre é possível satisfazer todas as necessidades só com um deles. O novo Toshiba T1600 pode ser a solução para quem necessitar de um computador leve, rápido e de potência média e razoável autonomia, tanto para negócios ou aplicações técnicas como para processamento de texto, mas se a utilização prevista exigir um computador de alto custo, poder e peso, será conveniente completá-lo com um outro leve e simples para as deslocações em que seja necessário somente usar o processamento de texto e pouco mais.

GUIA TV/«A CAPITAL» — XIX

IOM — Informática Organização e Métodos, L^{da}



- IMPORTADOR OFICIAL
- OS SEUS ESPECIALISTAS ATARI
- APROVEITE O NOSSO CRÉDITO ATARI (EXCLUSIVO IOM)

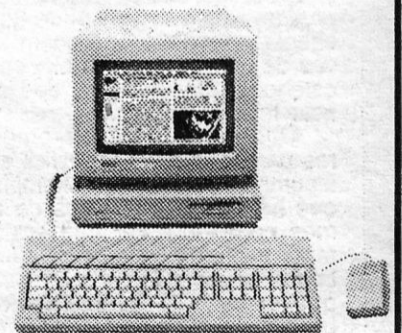
LISBOA — C. COMERCIAL LIBERSIL - Loja 3
Av. da Liberdade, n.º 38
Telef. 37 39 38 • 1200 LISBOA

VENDA NOVA — Rua João de Deus, 29-A
Telef. 97 36 81 • 2700 AMADORA

AMADORA — Rua Cândido dos Reis, 49, 1.º dt.º
Telef. 494 91 00 • 2700 AMADORA

PORTO — CENTRO COMERCIAL DAS ANTAS
Rua Prof. Bento de Jesus Caraça

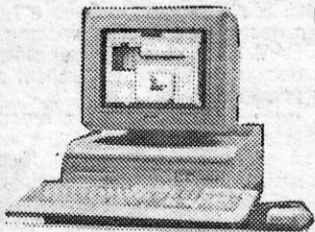
PT.ª DELGADA — Rua do Mercado, 41
Telef. 2 57 86
9500 PONTA DELGADA



Philips New Media Systems

CASH AND CARRY

NMS 9105	DESCONTO	NMS 9120	DESCONTO	MONITOR MONO	DESCONTO
NMS 9110	DE	NMS 9125	DE	MONITOR POLI	DE
NMS 9115	15%	NMS 9126	15%	MONITOR EGA	10%
		NMS TC 100			



AMSTRAD

10% DESC. P.P. CREDI AMSTRAD

PREÇO CAMPANHA
AMSTRAD + PROGRAMA
GESTÃO INTEGRADA/STOCKS

PLUS+2/PLUS+3/PCW/PC 1512
PC 1640/PC 200/PC 2086

CAMPANHAS DE NATAL

128 K+2 — 34 188\$00	SP 128 K c/ gravador — 26 923\$00
128 K+3 — 52 137\$00 (c/ 2 Disk.)	SP 128 K c/ joystick+Int. — 24 786\$00
SP PLUS — 21 368\$00	SP 128 K c/ joystick+Int+grav. — 28 889\$00
SP 128 K — 22 821\$00	MONITORES/IMPRESSORAS
COMMODORE C64 — 35 043\$00	CONSUMÍVEIS/SOFTWARE

(COM OFERTA 15 JOGOS)

MONITOR PHILIPS EM CONJUNTO C/ COMPUTADOR — 16 000\$00
(IVA NÃO INCLUIDO À TAXA 17%)



MICRO MASTER

CENTRO COMERCIAL OLAIAS, loja 103 — LISBOA — TELEF. 895593
CENTRO COMERCIAL OCEANO, loja 53 — ODIVELAS — TELEF. 9827492

6 BOAS RAZÕES PARA PREFERIR CELINFOR



- 1 — CURSO DE FORMAÇÃO
- 2 — ACESSO ILIMITADO AO SERVIÇO DE APOIO TÉCNICO
- 3 — OFERTA DE UM PROGRAMA
- 4 — DESCONTO EM AQUISIÇÕES DE SOFTWARE E HARDWARE
- 5 — ATENDIMENTO PERSONALIZADO
- 6 — CIRCULAR INFORMATIVA BIMESTRAL

CELINFOR INFORMÁTICA E SERVIÇOS, LDA.
R. DR. GAMA BARRÓS, 41-B (PRÓXIMO AV. ROMA COM AV. E. U. A.) 1700 LISBOA
TELEFONES 80 92 70/80 93 70

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



COM NAVE TIPO «ERRE» VOLTARAM OS DIAS DE FÚRIA

TÍTULO: «R-Type»
MÁQUINA: Spectrum

ORA aqui está mais um que eles diziam que não podia ser convertido. E vejam só o brilharete que «a coisa» faz no Spectrum. Pois, isso mesmo, quem olhou a foto já adivinhou: R-Type.

Sentado no «cockpit» de uma nave R-9, o piloto sente-se infinitamente pequeno. Não que a nave seja muito grande. De facto é um aparelho monolugar equipado com um «pulse laser» que permite alguma defesa. O que torna o piloto irremediavelmente pequeno é a comparação com o que o rodeia. Um imenso espaço onde pululam inimigos de todos os tipos e manhas.

História, se é que há alguma em R-Type, perdeu-se na confusão da partida. Resta a certeza de que só vai chegar ao fim do jogo quem tiver nervos de aço e um «joystick» com muita categoria. Ou então os dedinhos vão ficar todos trocados..

Queixas quanto aos programadores parece que vai ser difícil encontrar algumas. Um trabalho exemplar (claro que há alguns problemas de atributos mas com tanta cor não era possível fazer melhor) a que há que juntar um bónus pouco vulgar no Spectrum mas que começa já a ter seguidores: a possibilidade de continuar a partir do ponto em que se está com igual número de vidas ao que se detinha no começo.

O sistema, accionado quando se prime uma tecla antes de a contagem decrescente chegar a zero, é um aliante novo num jogo de um género que muitos abandonam após as primeiras tentativas. De facto, com a dificuldade que é jogar R-Type só mesmo com um «truque» na manga o jogador se sente tentado a continuar. Claro que o número de vezes que isto sucede é limitado (quatro créditos) no momento da partida mas isso significa cerca de uma vintena de vidas à disposição do jogador.

Sendo R-Type um jogo onde para além da necessária destreza também se aprende com os erros, só há que ir avançando a pouco e pouco (tal como Exolon, Cybernoid I e II e outros) descobrindo como ultrapassar cada vaga de inimigos, os canhões montados nas paredes, os monstros imensos que guardam o fim de cada nível.

Pelo caminho, o piloto da R-9 tem de recolher todo o armamento possível. Só assim será mais simples (pouco é verdade) resolver algumas questões bicudas que surgem nos níveis mais avançados. Especialmente útil nas primeiras milhas náuticas (se é que é esta a medida usada nas viagens espaciais) é uma espécie de esfera recolhida na parte final do nível um, logo antes do monstro branco (é mesmo branco, não é de a televisão ser a preto e branco).

Recolha a esfera (dispare antes sobre o bicho — bicho? — que a transporta) e guarde-a consigo até que o «écran» se encha de inimigos. Prima a tecla que escolheu para «detach» e a esfera fará isso mesmo — separar-se-á — funcionando como uma metralhadora autónoma que muita confusão causa nas hostes contrárias.

O laser de que o R-9 dispõe também não é tão fraco como pode parecer à primeira vista. Tecle intermitentemente sobre a tecla de «fire» e terá rajadas com potência suficiente para abater as naves que voam ao seu encontro. Quando quiser destruir um grupo cerrado de inimigos, um canhão ou guardião de fim de nível, prima a tecla por algum tempo e depois solte-a. Aquela bola azul que sai da frente do seu R-9 não é o motor que decidiu deixá-lo para trás. É sim um autêntico inferno de fogo que destrói tudo em que toca.

Gráficos que são uma «espantação», cor, como atrás se disse, a levar ao limite a memória do Spectrum, movimento certinho com as rotinas a funcionarem a 100 por cento, sem a tornar o vazio do espaço numa autêntica cacofonia de «blips» e «blops» bem conseguidos (e aquela musiquinha nos primeiros metros) são tudo o que qualquer «dedo nervoso» pode pedir. A única parte mais difícil é a necessidade de carregar os blocos com mais níveis quando já se suou as estopinhas e não se quer perder o ritmo. Mas com um jogo tão bom até isso se desculpa.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 10
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Imprescindível.

OPERAÇÃO LOBO «QUEIMA» JOYSTICK

TÍTULO: «Operation Wolf»
MÁQUINA: Spectrum

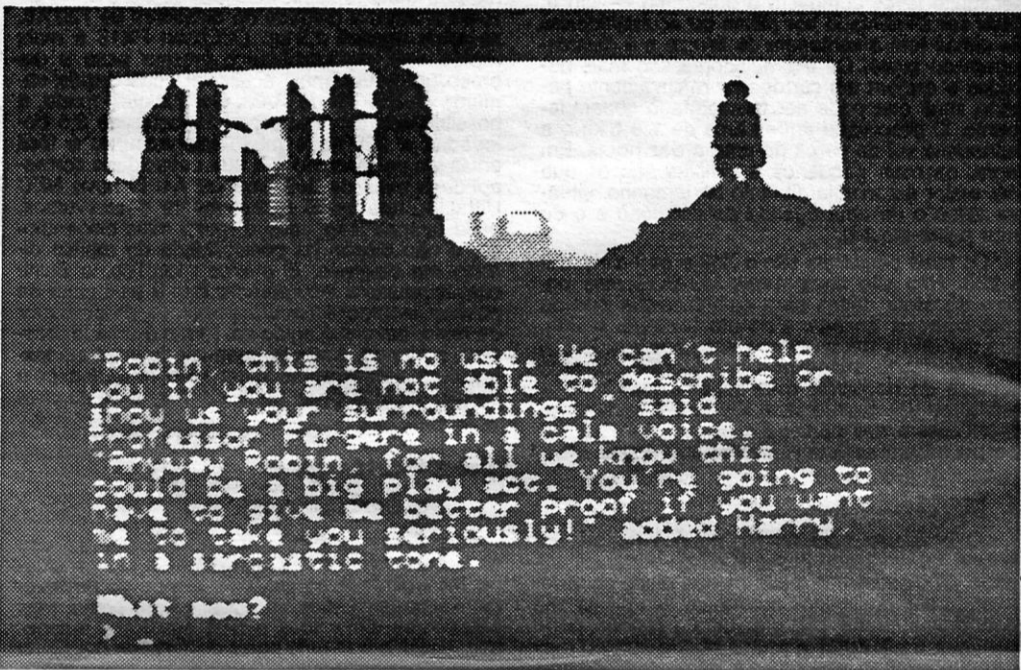
QUASE tão bom como ter uma máquina de arcade em casa é meter Operation Wolf na memória do micro. E quem não acredita, bem pode correr à loja mais próxima e ver. Embora o mais certo seja que vocês todos já tenham experimentado e, em alguns casos, mandado mesmo para a sucata o gasto «joystick» que usavam. Tanta é a acção em Operation Wolf.

Um dos melhores jogos de arcade (há quem diga que é mesmo o melhor no seu género) Operation Wolf tornou-se também uma das boas conversões para o Spectrum. Foi-se a cor e o som mas ficou a velocidade e aquelas dezenas de inimigos para abater. Quem deseja mais?

Ao todo, são seis níveis de «tiro neles». Tudo começa (após o «menu»), com a necessidade de cortar as comunicações do inimigo. Uma tarefa resolvida a tiro (como as restantes) enquanto se evitam as granadas e facas atiradas ou as muitas balas disparadas pelos soldados do outro lado. E cuidado com os helicópteros que passam disparando as metralhadoras.

De cada vez que o nosso soldado é atingido a barra de energia pende mais para o vermelho e um fim certo. Há, pois, que evitar ser atingido, o que se faz disparando primeiro. No caso das granadas e facas a solução é acertar-lhes quando estão no ar. Caso contrário vai ser mesmo difícil chegar ao fim deste nível.

Já no segundo bloco descobre-se que não há muitas diferenças. Extrair informações dos soldados inimigos é a missão.



VIAGEM SEM RETORNO PÕE AVENTUREIRO À PROVA

TÍTULO: «Mindfighter»
MÁQUINA: Spectrum

ROBIN tem poderes psíquicos. Considerado como capaz de realizar actos pouco normais para as pessoas ditas normais, o jovem é mantido sob observação por uma equipa de cientistas. Consciente do facto e desejando saber qual será o resultado dos testes que estão a efectuar com ele, Robin projecta a mente para o futuro.

A experiência torna-se amarga. Robin descobre que não consegue voltar para trás. Preso na cidade inglesa de Southampton que se tornou um monte de ruínas fumegantes, Robin descobre que a guerra nuclear é uma realidade. Sucedeu mesmo e alterou por completo o quotidiano.

Bandos armados perseguem cães vadios batendo-os até à morte. Depois acendem-se fogueiras e o cheiro de carne queimada não deixa lugar para dúvidas. Num terreiro junto a um jardim, Robin vê um homem de idade sofrer a punição imposta por um grupo de indivíduos armados e com uma banda laranja presa no braço. Indiferente ao horror da assistência e aos gritos de dor do velho um dos homens corta-lhe a mão com uma faca de matar...

Robin não tarda a descobrir que uma nova ordem nasceu. Chamam-lhe «O Sistema». Um governo repressivo e fascista que controla tudo e todos. E os seus guardas começam a olhar Robin com alguma curiosidade...

Este é o cenário de «Mindfighter», a primeira aventura lançada pela editora Abstract Concepts. Por detrás da programação deste jogo está Fergus McNeill, celebrado autor de títulos como «Bored of The Rings» e «The Boggit», paródias aos livros de J. R. Tolkien.

«Mindfighter» baseia-se num livro de 150 páginas escrito por Ann Popkess, outro lado da Abstract Concepts. A aventura agora editada, uma de várias que o duo pretende lançar nos próximos meses (ou anos), foi realizada com um novo utilitário desenvolvido expressamente para a Abstract: o SWAN, sigla que quer dizer (em inglês) Sistema sem Nome.

É mesmo sobre o SWAN que é interessante debruçarmo-nos um pouco. Apesar das capacidades deste sistema, sem dúvida superior a utilitários como o GAC ou mesmo o PAW, parece, ao experimentar-se a aventura, que algumas arestas ficarem por limar. O que deixa unicamente duas saídas: ou Fergus McNeill não sabe ainda mexer nos «cordelinhos» do novo programa que usa ou

então há erros de programação que alteram e fazem desaparecer comandos.

Quem já se move com certo à-vontade nas aventuras não terá muita dificuldades em viver com «Mindfighter», mas para os que agora começam (e os autores queriam tocar essa faixa de mercado) a experiência pode ser uma decepção capaz de determinar o abandono das fileiras.

Teclar East e aparecer de novo em West por onde se tinha passado na jogada anterior pode fazer perder a paciência. E tentar recolher um CLIPPING de um NEWSPAPER pode ser o cabo dos trabalhos. Também o EXAM habitual não funciona. É necessário ir tão longe como EXAMI. Nem sequer uma migalha menos ou o programa não compreende.

Notável em «Mindfighter» é o «menu» de opções a que se pode aceder em qualquer momento do jogo. Ali, movendo o cursor, é possível reduzir o tamanho das descrições, reduzindo estas às indispensáveis direcções e o nome de referência do local. E as opções de Save e Load surgem também neste quadro, com hipótese de escolher entre RAM SAVE e o habitual método da cassette ou disquete. Ops está também disponível para a versão de 128K.

Voltando à história, temos Robin a procurar por todos os meios voltar ao passado. O que só vai conseguir se encontrar um meio de destruir um gerador de ondas alfa guardado no mais imorrecendo do quartel-general do Sistema.

Para conseguir levar a bom termo aquilo a que se propõe, Robin tem de começar por manter-se em forma e protegido das radiações. Um abrigo para a noite, uma máscara que permita explorar zonas cobertas de neblina verde, água e comida são bens essenciais.

Importante também é ganhar a amizade de alguns personagens vagueando pelas ruínas. Algo que só se consegue com alguma paciência e analisando o carácter de cada indivíduo.

Sem ser a obra-prima que quase se aguardava desde o momento em que pela primeira vez foi anunciado, «Mindfighter» é um jogo competente capaz de «queimar» pestanas por muitas horas a qualquer aventureiro disposto a pegá-lo. Na linha de uma Aftershock mas com enigmas bem mais difíceis de resolver, deixa-nos à espera de coisas novas saídas das mãos de Fergus McNeill e Ann Popkess. Saibam eles orientar-se dentro do SWAN que apadrinharam.

GÉNERO: Aventura
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório para apreciadores

Um sistema de «dispare primeiro e pergunte depois», foi aqui adoptado. No fim deste nível o jogador vai ficar a saber tudo o que precisa sobre o campo de concentração onde os inimigos mantêm alguns prisioneiros.

Antes de chegar perto dos prisioneiros (e desde que carregue o terceiro nível) há que entrar numa aldeia ocupada pelo inimigo e ratatatata... boum, ratatata... Mas, por favor, evite atingir as enfermeiras que cumprem, heroicamente, a sua (delas) missão e os habitantes que passam pelo cenário de guerra. Ou vai perder preciosos pontos...

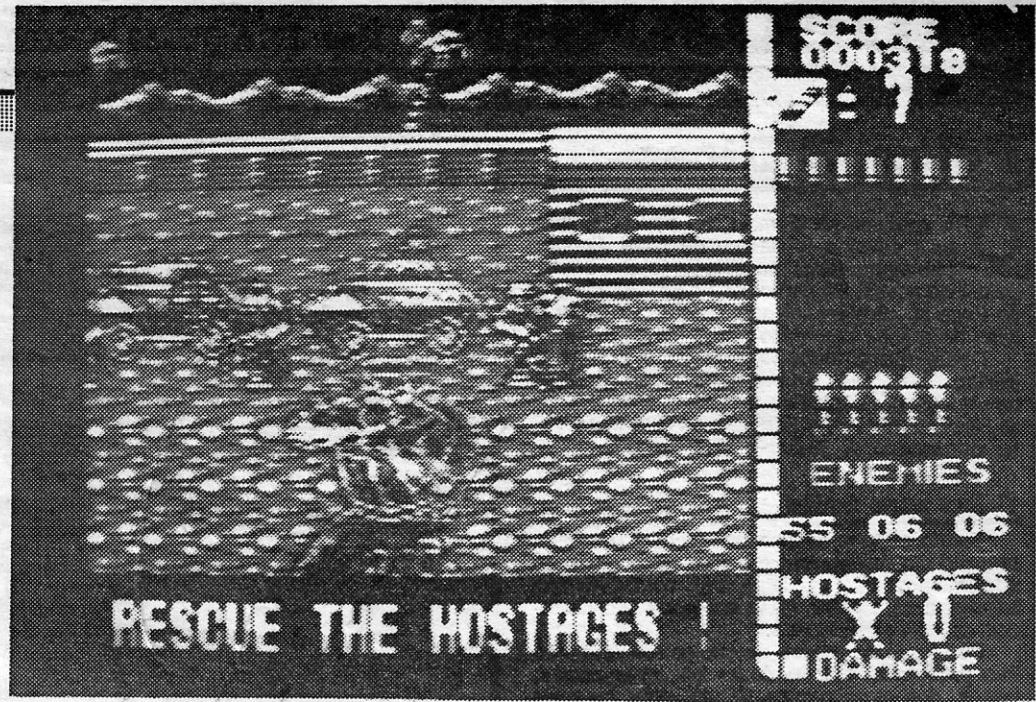
Resolvida a questão da aldeia é tempo de seguir até ao bloco seguinte, onde os programadores esconderam o paiol de munições do inimigo. Vale tudo desde que o resultado final seja um: você deter a posse do paiol.

Já no nível cinco, o jogador tem hipótese de salvar os primeiros reféns. Cinco ao todo, tantos como o número do nível onde os encontra. Mais do que cinco, no entanto, são os inimigos dispostos a tornar-lhe tudo menos fácil. Fogo à vontade mal lhes veja o branco dos olhos...

O «load» seguinte é o fim da jornada. Passa-se no aeroporto com mais reféns, muitos inimigos e a mesma violência. Acabar este jogo num só dia deve dar cabo de qualquer «joystick». Só escrever sobre toda a operação já pôs as teclas da máquina em brasa...

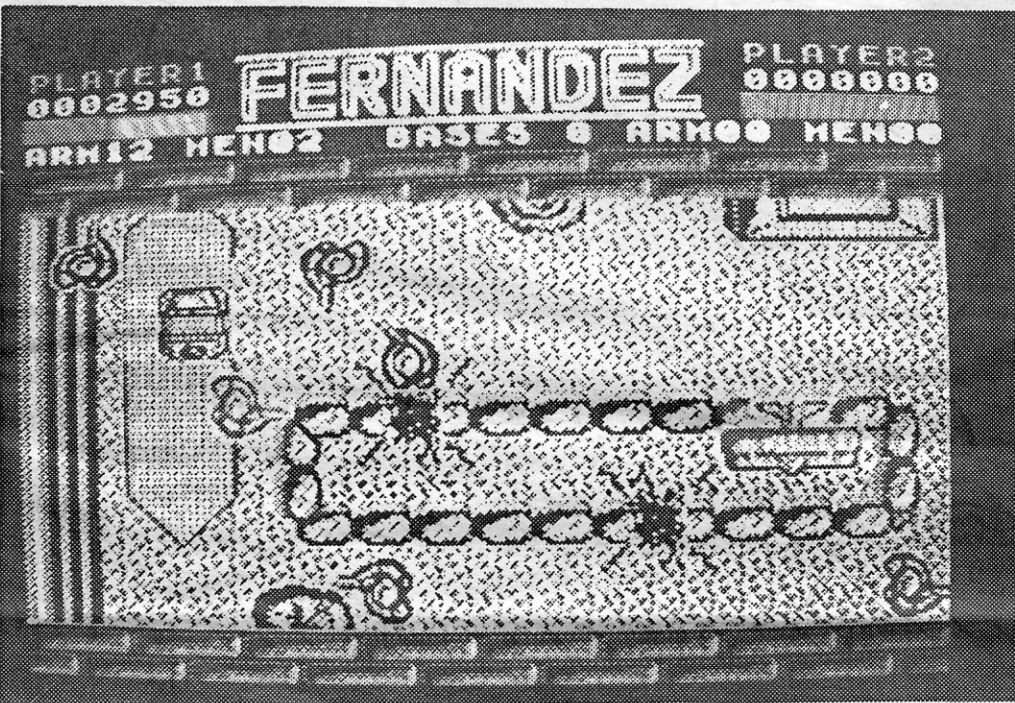
Operation Wolf não difere muito de outros jogos de « tiro neles ». Só que é melhor. Fruto das novas descobertas no plano técnico, *Operation Wolf* apresenta um « scroll » da direita para a esquerda que corre direitinho e sem problemas. Nada de saltos ou mudança de quadros. Tudo rola mesmo. Os soldados inimigos aparecem em três níveis, desde o bem próximo de nós que quase nos entra pelos olhos dentro até às minúsculas figuras correndo lá no fundo. E há tanques, barcos (nas zonas de água...) e helicópteros. E mesmo inocentes que convém não tocar...

Difícil em *Operation Wolf* foi substituir a metralhadora Uzi que é utilizada na versão original nas máquinas de arcade. A solução adoptada pela Ocean foi simples mas obrigou a experimentar rotinas de programação que permitissem um movimento rápido. Um cursor que salta ao mais pequeno toque foi



colocado sobre a imagem. O sistema, também utilizado no bloco final de *Rambo III* (vejam bem esse jogo) é fácil de controlar com um « joystick ».

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 8
DIFICULDADE (1-10): 9
CONSELHO: Obrigatório.



LUTA CONTRA DITADORES PROVA QUE HÁ BONS E MAUS

TÍTULO: «Guerilla Wars» e «Fernandez Must Die»
MÁQUINA: Spectrum

A guerra tem sido a base de muitos jogos de computador. É de guerra, mais uma vez, que se trata em dois novos títulos que aqui são abordados em conjunto, porque as semelhanças são imensas, justificando que a comparação seja feita. *Guerilla Wars* e *Fernandez Must Die* são as razões para estas linhas. Ambos são «cópias» de *Commando* e outros jogos do género. O mesmo modo de apresentação gráfica, os mesmos problemas (sensivelmente), a mesma violência. As semelhanças, porém, páram aqui.

Guerilla Wars, produzido pela Imagine, é uma conversão de um jogo de arcade e é também terceiro jogo da trilogia *Ikari Warriors*. Pois, é verdade, o segundo, *Victory Road*, ainda não apareceu nos micros, mas garante-se que este, todavia, é o terceiro título da série.

O local da acção de *Guerilla Wars* é uma ilha tropical onde um ditador (a fórmula ideal) oprime indefesos habitantes (que o elegeram...). O jogador faz o papel de bom da fita e tem de salvar toda aquela gente, posto que casa com a princesa e vive muito, muito fe... não, desculpem, isto não é desta história, esqueçam as últimas palavras (as do casamento e seguintes).

Mas, pronto, temos o jogador embrenhado na selva, decidido a der cabo dos planos do ditador. Ou melhor, vamos tê-lo nos «écrans» seguintes que, para começar, o heróico salvador vai desembarcar numa praia onde a chuva que cai, cedo o descobre, não é chuva mas sim metralha. Miudinha mas mortal. E, pelo meio, há um «boom» grande que é para alegrar o dia...

Com 50 granadas no bolso (são granadas de bolso...) o herói move-se (muito estranhamente e tão bem camuflado que é difícil perceber o que faz) em busca dos possíveis reféns que os programadores tenham criado (ultimamente todos os jogos têm reféns para salvar).

Pelo caminho, através dos cinco níveis, há minas, bombas, canhões e soldados que não são propriamente aliados (nem propriamente, nem assim, assim...). Mas, felizmente, há também munições extra e outras coisas que a seu tempo serão reveladas. No fim de cada nível (como começa a ser regra habitual e moda) há um mauzão que é mais mau, maior e horrendo do que todos os outros. E que, como é óbvio (e tomem atenção que eu só vou dizer isto uma vez), mata mais e mais rapidamente do que qualquer outro inimigo. Nada que não fosse já voz corrente...

Guerilla Wars é tudo o que já se escreveu e é também uma das más coisas que caíram aqui no Poço no período de Natal (que mal fiz eu ao Pai Natal? - JA). O movimento entre quadros é assustador, os gráficos uma desgraça (uma coisa boa é que o jogador nunca sabe de que é que morreu. É impossível ver as balas), o

próprio movimento do soldado controlado (ou soldados, que há opção para as duas vítimas, perdão, jogadores), é de fugir. De facto, com jogos deste género é melhor deixar os ditadores em paz. Quem gostou de *Ikari Warriors* (que até era engraçado) deve ficar por ali e fazer por olvidar esta «guerrilha».

Fernandez Must Die é o outro lado desta história. Não uma beleza, nem pensar nisso, senhores, mas, pelo menos, temos ali jogo para muitas voltas. Um pouco monótono quando se fez uma secção e se descobre que a seguinte é muito do mesmo género. Mas, meus filhos, as revoluções são mesmo assim. Pelo menos estas...

A história leva-nos até a um mítico país da América do Sul, onde um tal Fernandez, com a profissão de general e por divertimento ditador faz sensivelmente o mesmo que o dito cujo de *Guerilla Wars*. Há, pois, que resolver de vez o Fernandez. Rima... e foi de propósito.

Equipado com uma metralhadora que também dispara granadas (basta esquecer o dedo sobre o «fire»), o heróico aprendiz de Che Guevara avança numa paisagem que se move verticalmente (tal como em *Guerilla Wars*, caso não saibam), destruindo tudo o que pode. Divertido, é fazer de camartelo municipal e deitar abaixo edifícios. E, por vezes, há coisas escondidas nas entranhas das construções destruídas. Basta procurar.

Do ar chegam caixas de medicamentos que restauram a energia e mais algumas coisas, que é bom apanhar. Se for possível. E se estiver com muita pressa suba para um jipe e fuja a toda a velocidade «écran» acima. É hilariante.

Com provisão para dois jogadores, *Fernandez Must Die* é, sem ser super, um engraçado jogo a que pode dedicar-se um par de horas. Fácil de controlar, com gráficos que se movem bem e um «scroll» que funciona sem muitas hesitações, remete *Guerilla Wars* para o lixo em questão de instantes. Talvez não tenha o colorido do primeiro, mas a verdade é que o importante é que se possa jogar. E aí, Fernandez é mesmo um ditador a abater.

Guerilla Wars
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 5
DIFICULDADE (1-10): 10 (devido aos gráficos)
CONSELHO: Evitar

Fernandez Must Die
GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 7
DIFICULDADE (1-10): 8 (nula se teclar W.A.S.P. no código de entrada)
CONSELHO: A comprar se não tem *Commando* ou igual

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — OPERATION WOLF
- 2.º — R-TYPE
- 3.º — AFTERBURN
- 4.º — GAMER OVER II
- 5.º — DUBLE DRAGON
- 6.º — PRO SOCCER
- 7.º — PACKMANIA
- 8.º — ROBOCOL
- 9.º — 007 LIVES AND DIE
- 10.º — RETURN OF JEDI

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXI



- EURO PC MONO 89 750\$00
 - EURO PC POLI 123 932\$00
 - TOWER AT 201 179 190\$00
 - IMPRESSORA S180 40 500\$00
- + IVA

TELEFONE 205 42 55 DE 2.ª A 6.ª-FEIRA
275 78 84 SÁBADO E DOMINGO

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ORA queixem-se lá mais um pouco. É que esta semana foi tempo de olhar alguma correspondência mais recente em busca de coisas novas. Só para vocês não dizerem que do Poço só chegam coisas com cheiro a bafio e teias de aranha pendendo por todos os lados.

Desta forma tenta-se agradar a gregos e troianos. Mas antes de avançarmos para tão premente assunto espreitem a carta transcrita abaixo, enviada por Jorge Fonseca, da Rua Luís Pastor de Macedo, lt. 33-3.º — 1700 Lisboa.

Pokes para todos

Sendo eu um fanático por tudo quanto diga respeito a computadores e tendo todos os vossos suplementos (não me falha um), resolvi há uns tempos a esta parte, fazer um apanhado de todos os pokes publicados.

Como sei um pouco de código máquina não tive problemas em «traduzir» os carregadores, isto é, dos carregadores fiz um, dois, ou mais pokes que podem agora ser introduzidos directamente. Face a este meu trabalho elaborei então um programa que é nada mais nada menos do que uma compilação de todos os vossos pokes publicados. Embora nas vossas páginas haja muitas repetições e alguns (mais do que seriam aceitáveis) erros (erros estes devidos talvez a erros de impressão e algumas invenções de outros leitores), tentei eliminá-los e deste modo já vou na 11.ª compilação a que tenho vindo a chamar «Pokes para todos».

Face a isto gostava que dessem a conhecer aos outros leitores que estou interessado em trocar jogos, especialmente novidades, e que também possuo compilações de todos os pokes publicados até hoje em «A Capital», compilações essas que estou também interessado em trocar por jogos.

Bom e agora para terminar aqui vão alguns pokes traduzidos de carregadores publicados nas vossas páginas.

- GUN RUNNER (vidas infinitas) — POKE 49171, 0; POKE 48672, 0; POKE 49321, 0
- LAST NINJA II (vida infinitas) — POKE 40777, 0
- MARAUDER — POKE 34231, 52 (bombas infinitas); POKE 35163, 60 (vidas infinitas)
- BUGGY BOY 128 K — POKE 37966, 24 (tempo infinito)
- BIONIC COMMANDOS 128 K — POKE 34690, 0 (vidas infinitas)
- TARGET RENEGADE — POKE 62936, 0 (tempo infinito)

Overlander dito

De José Manuel Lourenço Alves da Silva e de Miguel Carlos Correia da Silva, dois overlanders de 15 anos, que residem em Lisboa (morada não divulgada porque eles andam sempre de carro blindado de um lado para o outro...), dicas para o dito cujo jogo que dá título a este naco de prosa. E um mapa, também, que é todo muito assim assim (as letras estão bonitas, caramba!), mas serve para saber onde estão os perigos desta vida rolando no asfalto.

Para o José Manuel e o Lourenço, a garantia de que o «Espaço de Aventura» não terminou. Nem pensar nisso...

OVERLANDER

Este jogo passa-se no ano 2025, quando a camada de ozono da Terra desapareceu. Toda a população vive no subsolo, fora alguns mercenários que levam mercadorias legais ou ilegais e grupos armados que se tentam apoderar das mercadorias transportadas pelos mercenários.

Os mercenários têm o nome de Overlanders e o jogador faz o papel de um deles. Dentro do equipamento disponível existem:

SUPER BRAKES — Custam \$5000 e servem para quando premimos o travão o carro parar imediatamente.

TURBO CHARGER — Custa \$1000 e serve para atingir a máxima velocidade rapidamente.

LEANBURNER — Custa \$10000, não sei bem o seu uso, mas na prática parece-me que o tiro tem maior alcance.

BATTERING RAM — Custa \$500 cada um, apenas interessa no segundo nível e serve para quando chocarmos com as barricadas no meio da estrada não morrermos, embora percamos um battering ram.

ARMOUR PLATING — Com esta protecção podemos chocar à vontade contra os motociclistas kamikazes, custa \$10000.

BULLET PROOFING — Custa \$1000 cada um e permite-nos ser alvejados sem morrer tantas vezes quantos bullet proofing tivermos.

WHEEL BLADES — Custam \$5000 e fazem com que os carros não se aproximem de nós.

FLAKE THROWER — É barato e particularmente eficiente a destruir camiões, custa \$1000 cada um.

MISSILES — Servem para a mesma coisa que os flame throwers, mas são mais caros, custa \$10000 cada um.

SMART BOMBS — Parece que os jogos mais recentes não podem passar sem elas, custam \$5000 cada uma e servem para explodir tudo o que está no «écran».

EXTRA LIFE — Cada vida extra custa \$5000.

No primeiro nível deste jogo comprem gasolina até ficarem com \$4000. Depois comprem o turbo charger e três bullet proofing ou então apenas quatro bullet proofing.

Se no primeiro nível não estiverem para se chatear com as motos e com o primeiro grupo de camiões, encostem-se ao lado esquerdo do

OVERLANDER

1.º NÍVEL

FOR:
JOSÉ MANUEL SILVA
&
MIGUEL CORREIA DA SILVA

Legenda:

- A-AUTOMÓVEIS
- M-MOTAS
- B-METRALHADORAS
- C-CAMICÉS

ROY OF THE ROVERS

HAPA POR:
VÍTOR
JUNQUEIRA
DE ALMEIDA

© 1988

PARA:
"A CAPITAL"

«écran», mas de qualquer maneira continuem alerta.

Para o segundo nível comprem a *armour plating* e alguns *battering rams*, se sobrar dinheiro comprem o que quiserem.

As letras no mapa indicam as zonas em que aparecem os diferentes inimigos. Esperemos que o mapa vos sirva de alguma coisa e divirtam-se!!!

Roy of the Rovers

Ainda do jogo não se falou no espaço correspondente e já as dicas completas aparecem por aqui. Mas a culpa é de Vitor Manuel Junqueira de Almeida, da Rua da Guiné, 15-1.º — 1100 Lisboa. Deste mesmo leitor chegaram também dicas para *Batman* (ena pá!) e *The Train*. A ler com atenção...

Antes de continuar, no entanto, é necessário

dar dois dedos de convessa com o Vitor Manuel. É que ele deixou aqui no Poço (e os duendes, trolls, feiticeiros, bruxas, corvos, gatos, rãs e o aprendiz agradecem) material interessante sobre o GAC, que ainda não foi publicado. E como isto foi há quase 6 meses (já?) anda preocupado.

Pois, Vitor, o material anda por aqui e ainda recentemente esteve para entrar. Tem é faltado o espaço e o tempo para convencer algumas pessoas a deixarem usar alguns *screens* de um jogo feito com o GAC. Mas podes ficar ciente de que em breve a tua explicação do GAC será publicada.

Se quiseres entregar o teu material aqui no Poço podes fazê-lo. Mas cuidado com o «lobisomem» que está escondido no relógio de ponto. Guardamo-lo ali para tomar conta da porta à noite...

As tuas sugestões foram também considera-

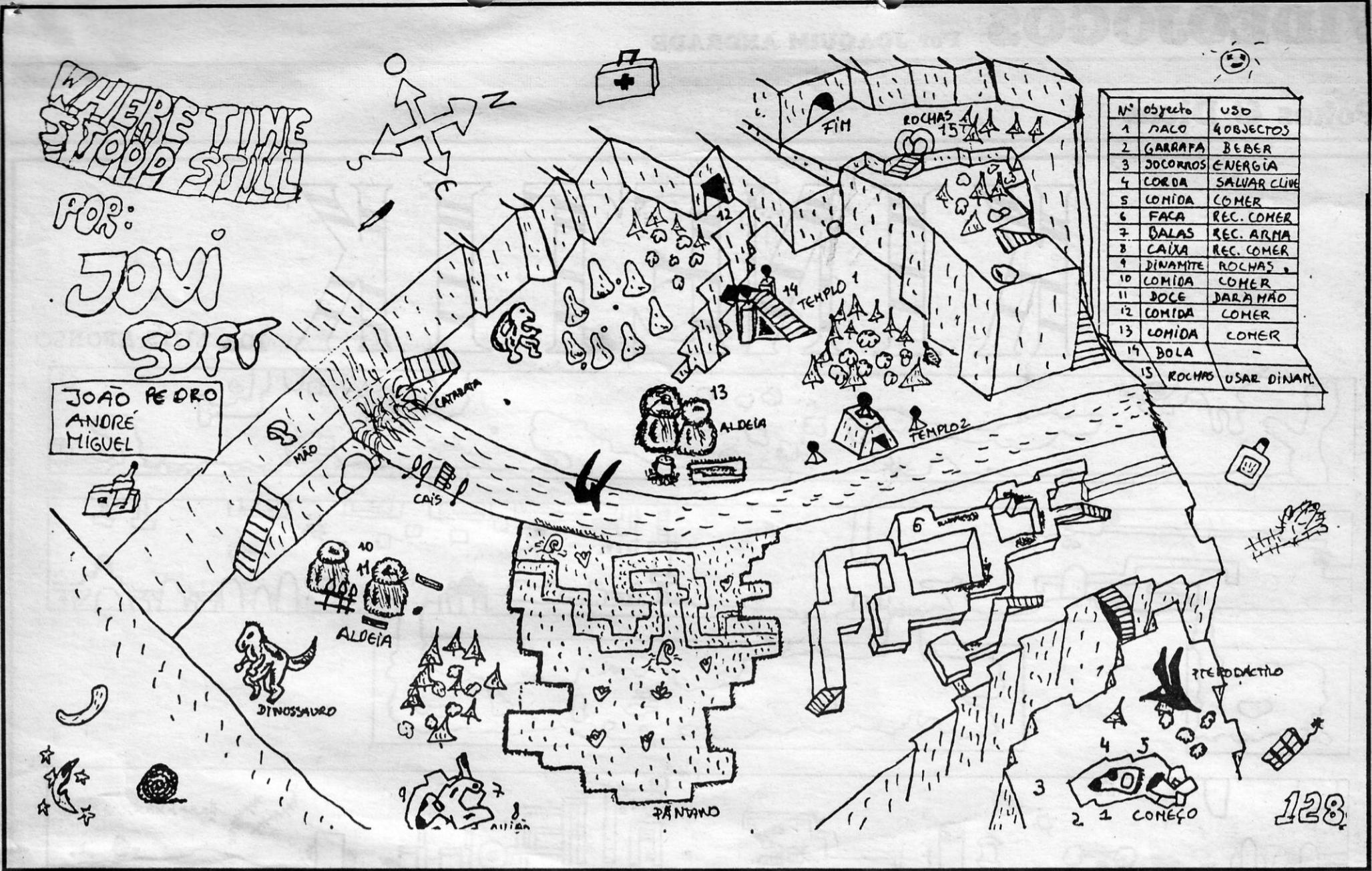
das mas o sistema herdado do *Daniel Lima* parece funcionar perfeitamente (tenho só algumas dúvidas em relação ao «difícilidade» — J.A.) e não há intenção de mexer-lhe. Pelo menos por ora.

Resolvidas (penso eu — J. A.), todas as questões, vamos ao material que o Vitor enviou, e vejam o mapa de *Roy of the Rovers*.

BATMAN (1.º jogo Pinguim)

Alguns objectos:

- DISK** → Usem-no no esconderijo na sala onde dizem *insert the disk*.
- TOOL** → Usem-no no esconderijo na sala onde dizem *broken machines*.
- LOOK PICK** → Usem-no na porta do terraço de um dos prédios.
- BATARANG** → Usem-no para poderem disparar.



- LIFT KEY → Usem-na no elevador.
- ROPE → Usem-na na sala onde dizem two halves.
- DART → Usem-no na sala acima da interior, no alvo.
- PASS → Serve para se poder entrar na casa branca.
- TORCH → Iluminar o interior dessa mesma casa.
- NOSE → Ficar invisível por uns tempos.
- SHOES → Andar mais rápido por uns tempos.
- KEY → Abrir uma porta na casa do pinguim.
- GAME DISK → Ao ser introduzido no computador da casa do pinguim, acaba o jogo.
- Os seguintes objectos dão-nos energia: SWEET, POP, EGG, TOAST, CAKE.

a próxima estação ou a próxima ponte (ao que lhe darão a hora a que será feita essa operação). Poderá pedir reparos (que poderão ser feitos na estação que eles disserem, durante o período de 2 horas após o horário marcado). Atenção: Em cada jogo só se pode pedir à resistência que tome uma estação/ponte, por 3 vezes e reparos 1 vez (como poderá ser visto no screen de «status»).

Após tudo isto, a estação fivará em poder da resistência.

Pontes: No mapa, as brancas são as da resistência, as outras, são as alemãs. Nunca passe, sem parar, por uma ponte ocupada pelos nazis, porque será destruído. Tem que parar e tomá-la, ou seja, destruir os barcos que lá estão (lembrem-se de *Beach Head?*).

FINAL: Quando chegarem à estação da Riviera.

THE TRAIN

Data: Segunda Guerra Mundial
Local: França

O objectivo deste interessante jogo é a fuga até à Riviera, com um comboio. O jogador desempenha o papel de *Perrier Le Feu* e é ajudado por *Le Duc*. Ambos terão de chegar à Riviera, antes das 8 horas.

A primeira parte consiste em cobrir *Le Duc* que irá engatar as agulhas de acordo com o nível que se escolha. Passado isto, entra-se no comboio. Carregando em 1 teremos acesso à frente da locomotiva, onde se poderão abater aviões inimigos. O mesmo se poderá fazer, da parte traseira, carregando em 2. Premindo 3, teremos o painel de controlo da locomotiva. Por meio da tecla 4 teremos o mapa. Tecla 5: «status» e pausa.

- Painel de controlo:**
- BRAKE — Travões do comboio.
 - FURNACE — Forno. Cuidado com o gasto de carvão.
 - THROTTLE — Acelerador. Não o tenham no máximo, porque isso conduz à descida do «P. S. I.».
 - WHISTLE (Apito) — Desconheço a sua utilidade.
 - STEAM BLOW OFF — Utilizam-no para fazer descer o «P. S. I.» quando este estiver muito alto.
 - FORWARD/REVERSE LEVER — Alavanca de marcha. Para baixo, marcha normal. Para cima, marcha atrás. Não a utilizem senão quando estão parados, caso contrário partem o sistema. A marcha atrás é útil para quando um desvio não é feito para o lado que queremos.

Voltando ao jogo, propriamente dito:

Desliguem os travões e ponham o acelerador quase no máximo (quase!). Deixem-se ir assim e destruam os aviões, dos quais o *Le Duc* avisa.

Quando o *Le Duc* vos avisar de que estão perto de uma ponte ou de uma estação, comecem a reduzir lentamente a velocidade, e travem tudo quando estiverem a 0 km.

Estações: Estão representadas no mapa por círculos. Quando estes círculos estão azuis, pertencem aos alemães. Quando possuem a cor vermelha, quer dizer que foram tomadas pela resistência. Caso esteja sobre o domínio alemão, tem que cobrir *Le Duc* que irá comunicar com a resistência. Poderá pedir à resistência para tomar

- Dicas várias**
- Gastem quase todo o carvão, quando estiverem perto de uma estação, porque lá terão novo abastecimento;
 - Quando quiserem voltar a uma estação, basta accionar a alavanca para a marcha atrás;
 - Não usem muito o apito perto de estações ou pontes, porque chamam a atenção do inimigo.

ROY OF THE ROVERS

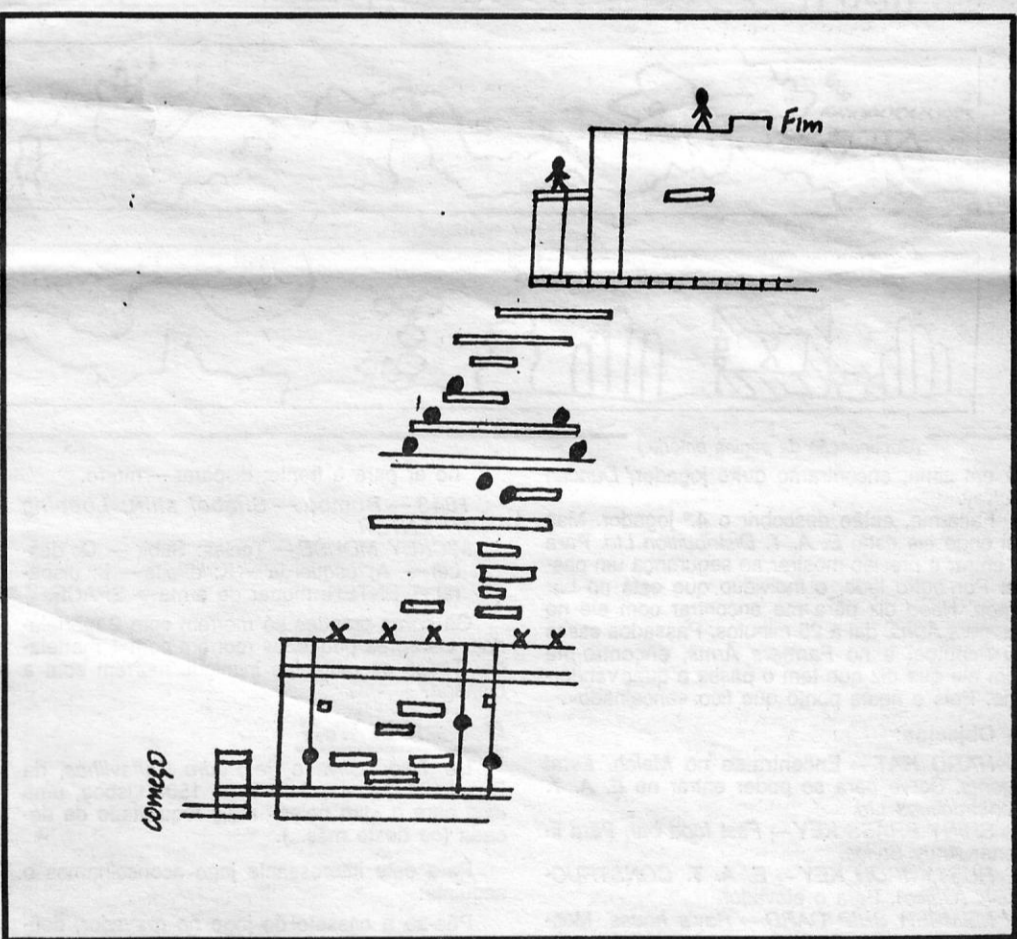
O jogo passa-se na cidade de Melchester, onde o clube local de futebol de 5 está em vias de falência. Para evitar essa falência, marcou-se um jogo particular para angariar fundos. Mas os principais interessados na falência do clube (para a construção de um parque de estacionamento no local onde se situa o campo), raptaram 4 dos 5 jogadores. Por isso, temos que, na pele de *Roy Race* (o goleador), encontrar os companheiros de equipa.

A busca começa pelas 9.00 e acaba às 19.00. Depois disto terá de se carregar a 2.ª parte — *Soccer*, onde se jogará um jogo de futebol de 5 (isto se pelo menos tiver encontrado um jogador, que junto com *Roy Race* fará uma equipa de dois jogadores). No caso de não ter encontrado nenhum jogador, verá as escavadeiras a destruírem o campo. Depois de qualquer destas hipóteses, poderá praticar contra o computador ou contra um amigo.

Voltando à busca: os amigos do *Roy* que andam pelas ruas da cidade, são uma grande ajuda. Fale com eles («chat») e eles darão uma ajuda (nem sempre). Eu apenas encontrei 3 jogadores, mas o facto não me impediu de jogar contra a equipa de estrelas («all stars»). Joguei, foi com um a menos.

SOLUÇÃO

ROB RICHARDS → Este jogador está no hipermercado, para o libertarem façam o seguinte: dirijam-se ao hipermercado. Lá, descubram uma porta com um painel na parede. No fim desse screen virem para cima e lutem com o homem ou mostrem-lhe o cartão de membro. No quadro de electricidade desliguem o fusível 2. Assim desli-



BIONIC COMANDO

Por: Miguel Luis 2º nível

- Legenda:**
- - plataforma
 - - metrelhadora
 - x - mina
 - ⊙ - atirador

garão o sistema de segurança da porta referida. Voltam à dita e lá encontrarão *Rob Richards*.

ANDY STYLES → Este encontra-se no restaurante de refeições rápidas («fast food bar»), na rua Petre. Andem por lá às voltas até encontrar uma chave («shiny brass key»). Mostrem o cartão de membro aos homens para estes os deixarem passar. Ao encontrarem uma porta usem a chave e libertarão *Andy Styles*.

DUNCAN MCKAY → Vão até à E. A. T. Constructions Ltd e usem o capacete («hard hat») para lá poderem entrar. Ao encontrar o «escritório» («office») apanhem a chave («rusty iron key») que servirá para fazer funcionar o elevador.

(Continua na página seguinte)

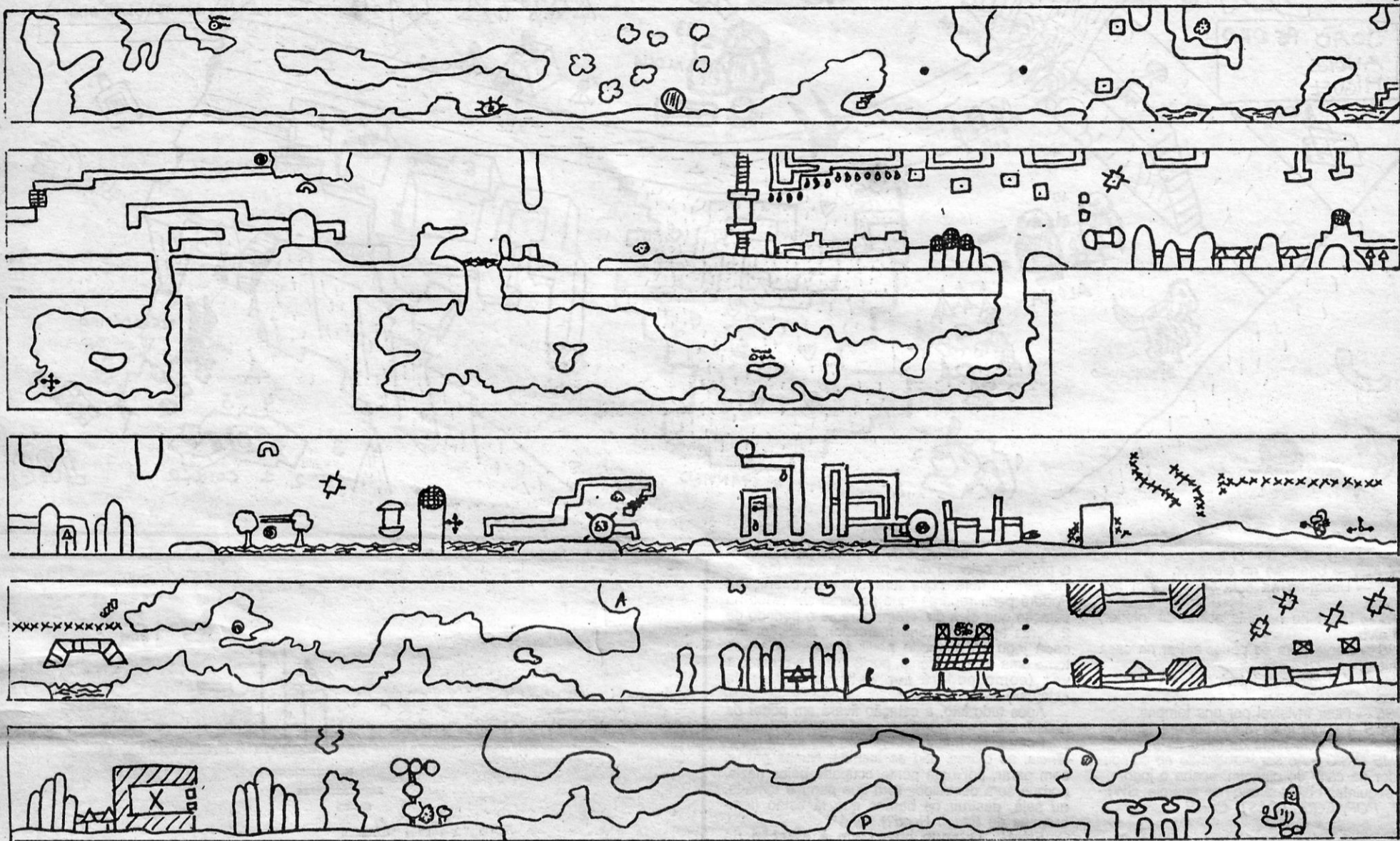
VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

KINETIK

POR LUIS AFONSO



(Continuação da página anterior)

Lá em cima, encontrarão outro jogador, *Duncan McKay*.

Falta-me, então descobrir o 4.º jogador. Mas sei onde ele está: *E. A. T. Distribution Ltd.* Para lá entrar é preciso mostrar ao segurança um passe. Por outro lado, o indivíduo que está no bar *Kings' Head* diz para me encontrar com ele no *Farmers Arms*, daí a 25 minutos. Passados esses 25 minutos, e no *Farmers Arms*, encontro-me com ele que diz que tem o passe e quer vender-mo. Pois é neste ponto que fico «enclachado».

Objectos:

HARD HAT → Encontra-se no *Melch. Estat Agents*. Serve para se poder entrar na *E. A. T. Constructions Ltd.*

SHINY BRASS KEY → *Fast food bar*. Para libertar *Andy Styles*.

RUSTY IRON KEY → *E. A. T. CONSTRUCTION (Office)*. Para o elevador.

MEMBER SHIP CARD → *Roy's house*. Mostrem-no a alguns opositores e eles deixá-los-ão passar.

WALLET → *Roy's house*. Desconheço a utilidade, mas sei que provoca o aparecimento de ladrões (mostrem-lhes o cartão de membro).

Dos seguintes objectos desconheço a utilidade: *Battery* — *M. E. agents*; *Torch* — *Mum's house*; *Sunglasses* — *Mum's house*; *Red herring* — *Lettsby avenue*; *Whistle* — *Lettsby avenue*; *Small key* — *E. A. T. Hypermarkets Ltd.*

Street Fighter

Teclas e golpes de SF, eis o que *Miguel Alexandre B. Silva Luís*, da *Vivenda Alexandre*, Bairro do Pinhal, Arneiro — 2775 Parede, enviou para «A Capital». E ainda uma curta para 1943 e as teclas de *Mickey Mouse* (mais uns rabiscos sobre ogres e outros inimigos). E o mapa de *Bionic* (2.º nível).

STREET FIGHTER — Teclas: 1 — esquerda; 2 — direita; 3 — descer; 4 — subir; 5 — disparar.

Golpes: esquerda + disparar — pontapé para os 2 lados; direita + disparar — pontapé para a frente; descer + disparar — murro na barriga; descer + disparar + direita — rasteira para a frente; descer + disparar + esquerda — rasteira para os 2 lados; subir + disparar — murro no ar; subir + disparar + esquerda — pontapé no ar para os 2 lados; subir + disparar + direita — pontapé

no ar para a frente; disparar — murro.

1043 — Bomba — *Symbol shift*; *Looping* — ENTER.

MICKEY MOUSE — Teclas: Subir — Q; descer — A; esquerda — K; direita — L; disparar — ENTER; mudar de arma — SPACE.

Os ogres grandes só morrem com 2 marteladas. Os ogres pequenos morrem com 1 martelada. Todos os restantes inimigos morrem com a bisnaga.

Operation Wolf

De *Tiago Silva* e de *Pedro Canavilhas*, da *Rua Félix Correia*, 3-1.º-G — 1500 Lisboa, uma dica para o «tiro neles» mais requisitado da década (ou deste mês...).

Para este interessante jogo aconselhamos o seguinte:

Põe-se a cassetete do jogo no gravador, definem-se as teclas ou o joystick e quando o computador pedir o primeiro nível (*looking 1st level*), põe-se o gravador a andar. Quando aparecer *found 1st level* e *loading 1st level*, põe-se então o nível que se quiser.

Se mais tarde o computador voltar a pedir o primeiro nível, pode voltar a indicar-se o nível que se quiser por forma a evitar ter que regressar ao princípio!

Conselho: joystick com AUTOFIRE

Samurai Warrior

Jorge Manuel da Silva Ferreira, da Estrada Nacional, 87-A, Gala — 3080 Figueira da Foz já é um samurai a tempo inteiro. Pelo menos no jogo do coelho samurai. E escreve o honorável Jorge que.

Aos camponeses que passam por nós devemos fazer uma vénia e ganhamos *Karma* (que para a frente nos vem a ser bastante útil) se dermos uma esmola a um camponês ele retribui e dá-nos *Karma*, e para darmos esmola em direita e FIRE, ao passarmos por caminhantes iguais a nós ou por uns com uma cara muito esquisita (penso que é uma cara de porco) devemos fazer-lhes uma vénia senão eles ficam ofendidos e lutam contra nós, o que nos faz perder muita energia. Depois de matarem todos os Ninjas não vão para a floresta que é muito mais difícil, vão por um caminho que vai dar ao gelo, e aí a missão torna-se mais fácil, só que há uns buracos

no gelo que para os saltar têm que ter a espada na mão, e depois de saltarmos devemos guardar novamente a espada até o perigo reaparecer. Pelo caminho, (no gelo) encontramos uns restaurantes típicos nos quais entramos (se quisermos), logo à entrada encontramos um camponês, devemos oferecer-lhe dinheiro e ele diz-nos se ganhámos ou perdemos no jogo e logo à frente aparece o dono do restaurante, se quisermos comer fazemos uma vénia e oferecemos-lhe dinheiro e ele traz-nos de comer, que serve para recuperar a energia perdida em combate.

Depois de sairmos do restaurante está um inimigo que nos diz que se queremos passar temos que lutar, mas se nós não tirarmos a espada e passarmos por ele, ele chama-nos cobardes mas isso não afecta nada.

WTSS em 128 K

Where Time Stood Still é um superjogo saído para os computadores de 128 K. No mesmo estilo gráfico que *Great Escape* é uma aventura empolgante que a Jovisoft, da Praceta Dr. Moura Guedes, 5-1.º Esq. — 2560 Torres Vedras (são eles mesmo, estão de volta...) decidiu tornar mais fácil para outros leitores. Com um mapa e dicas. A ver aqui por perto.

Como sabem, o capitão de um avião, e os seus 3 tripulantes, caíram algures para o meio do Tibete, e quando dão por si estão num sítio que ainda não foi tocado pelo homem (ou, pelo menos, pelo homem moderno).

Primeiro recolha a mala, a garrafa, a corda, a comida e os medicamentos. Atravesse a ponte, e quando o gordo cair, use a corda. Agora suba a rampa mais perto do rio e vá em frente. Apanhe a faca, e volte para trás. Volte no caminho à direita da rampa, e vá até à rampa que desce. Para atravessar o pântano, guie-se pelo mapa. Ou vá por tentativas. Cuidado com o tentáculo e não se afunde. Quando sair do pântano, ande para a esquerda até atingir o outro avião. Apanhe a dinamite (os outros são recarregadores). Volte e vá à aldeia dos indígenas, e chegue-se ao homem que está parado. *Dirk* consegue traduzir o que ele diz. Dê-lhe as jóias que a rapariga traz. Ele dá-lhe comida e um doce. Dê esse doce à mão que está na passagem por trás da catarata. Passe para o outro lado.

Se quiser comida apanhe-a na gruta, e na outra aldeia. Mas cuidado com os indígenas! Apanhe a jóia em forma de bola no templo que

está no precipício. Deposite-a no outro templo. Agora suba as escadas à direita, e quando umas pedras lhe estiverem a barrar o caminho, use a dinamite. Continue a subir o monte, e entre na gruta, e... acabou, este magnífico jogo para o 128K. Uma curiosidade que se nota neste jogo. É que as rampas (o homem ainda não lhes tocou), por onde se sobe e desce, parecem as estradas portuguesas. Tenha cuidado com:

— Dinossauro, pterodáctilo, tatu, tentáculo e indígenas da 2.ª aldeia.

Kinetik chegou

Escreve *Luís Miguel Araújo Afonso*, da *Rua Dr. Eugénio V. Lemos*, 12-2.º dt.º — 2330 Entroncamento, a perguntar por que razão é que nunca se publicou nada sobre *Kinetik*. A resposta é óbvia: porque estava toda a gente à espera que ele enviasse o mapa que tanto trabalho lhe deu a fazer.

Eis pois o mapa de *Kinetik* (para que o jogo não se sinta desolado, escreve o Luís). Agora só falta que alguém escreva dicas sobre este *Kinetik*.

O Luís aproveita também a missiva para entabular uma desolada referência aos pokes aqui publicados. Mas leiam bem o que ele escreve enquanto se aproveita para encerrar mais uma semana deste vosso espaço.

«Por falar em pokes gostava de fazer uma crítica: às vezes perco as minhas manhãs, ou as tardes, a experimentar os pokes vindos em «A Capital» e quase nenhuns entram, e olhe que eu já os sei meter desde há muitos anos. Isso é desgostoso para quem gosta de acabar jogos. Mais vale não os mandarem. Tenho visto alguns que parecem até ser «inventados», como o *poke* que vinha num dos suplementos, um *poke* para o *Hysteria* e que é o seguinte: POKE 20222, 20. Ora isto parece mesmo ser inventado. Gostaria de pedir a todos os que enviam pokes que os experimentem primeiro, como eu faço.»

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX